



DISCIPLINA DE Tecnologias de Informação e Comunicação

6º ANO

	Domínios / Conteúdos Programáticos	Objetivos	Turmas/nº aulas previstas (50min)				
			A	B	C	D	E
	Criar e Inovar						
1º Semestre	Murais digitais/Processador de texto/Apresentações eletrónicas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar artefactos digitais (publicações, documentos, apresentações, etc.)</li> <li>• Utilizar elementos multimédia numa publicação</li> <li>• Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais</li> </ul>	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;  Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	2	2	2	2	2
	Folha de cálculo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir livros</li> <li>• Inserir dados em tabelas</li> <li>• Formatar células</li> <li>• Gerir folhas</li> <li>• Utilizar fórmulas simples</li> <li>• Utilizar funções simples</li> <li>• Criar gráficos simples</li> </ul>	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;  Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;  Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	6	6	6	6	6
	Introdução à programação de objetos tangíveis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir projetos</li> <li>• Gerir personagens e cenários</li> <li>• Planear criação de aplicações</li> <li>• Decompor problemas em pequenas partes mais simples</li> <li>• Utilizar blocos de ação</li> <li>• Utilizar estruturas condicionais</li> <li>• Utilizar estruturas de repetição</li> <li>• Detetar e corrigir erros</li> <li>• Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc.)</li> </ul>	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;  Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.  Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;  Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	8	8	8	8	8
		<b>TOTAL</b>	16	16	16	16	16

Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

**CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO****Informática**

<b>CrITÉrios</b>	<b>Processos de recolha de informaÇão</b>	<b>PonderaÇões</b>
Autonomia	- Registo de observaÇões (Rubrica)	15%
Desenvolvimento pessoal e interpessoal		
ComunicaÇão	- ApresentaÇões orais - IntervenÇões em contexto de sala de aula	15%
Conhecimento	- Testes - Questões de aula - Outros instrumentos	70%
ResoluÇão de problemas		

O Grupo de Informática